Шаблоны персонажей для GURPS (Темплейты)

Оригинал – статья “Extras on Demand: NPC Templates for GURPS” от Brandon Cope, взятая с сайта http://www.geocities.com/copeab
Перевод выполнил Bobik (bobik31@yandex.ru) для сайта www.rolevik.m-online.ru

Комментарий переводчика: Заранее прошу прощения за возможные ошибки в пересчете общей стоимости шаблонов – в оригинале они не отличались правильностью, и я был вынужден это сделать. Если Вы нашли ошибку или считаете, что автор сего опуса был прав, а напортачил уже я – то пишите мылом, буду благодарен и сейчас же исправлю!

Пользуйтесь на здоровье!
Бобик

Основное достоинство GURPS – это легкость, с которой игроки могут создавать таких персонажей, каких они пожелают. Однако это становиться ее недостатком, когда ГМу требуется быстро создать несколько NPC on. Случайный метод на стр. 84-85 Basic Set`a не очень хорош для создания специфического типа NPC и может сделать его слишком сильным (или напротив – слишком слабым) для уготованной ему роли.

Многие системы, такие как Star Wars и Shadowrun, используют шаблоны для создание персонажей игроков. И хотя этот метод не подходит для этих целей в GURPS, он вполне может использоваться для создания NPC. Используя шаблон, ГМ должен всего лишь иметь общее представление о “типе” персонажа и провести незначительную доводку под конкретную ситуацию.

Типы персонажей, приведенные ниже, выбраны из соображений балансирования частоты появления и требуемой детализации. Например, игроки часто встречают продавцов, но всего лишь некоторые из этих торговцев требуют более подробного описания, чем их навык Торговли (Merchant) и несколько причуд (квирков). Шаблоны содержат навыки и снаряжение для трех наиболее распространенных игровых жанров, Фэнтези, Современности и Космоса, если только такой шаблон не используется лишь в одном жанре. Большая часть иных жанров может быть получена в результате некоторой модификации данных (например, “низкий” киберпанк может быть приравнен к Современности).

Преимущества, Недостатки и Навыки в шаблонах

Каждый шаблон содержит список преимуществ и недостатков, подходящих для этого типа персонажа, а также типичные навыки и их уровни. В некоторых шаблонах определенное преимущество или недостаток может быть настолько распространенным, что все персонажи, созданные по этому шаблону будут должны иметь его. Такие преимущества и недостатки имеют '*' после себя, и уже включены в общую стоимость персонажа (и уровни навыков, если это возможно). ГМ волен добавлять или избавляться от преимуществ и недостатков, чтобы поплотнее подогнать шаблоны под свою кампанию.

Стоимость подходящих преимуществ и недостатков приведена для ускорения “настройки” шаблона. Вероятный итог подсчета преимуществ и недостатков указан в ПОЯСНЕНИИ для каждого шаблона, а его (шаблона) общая стоимость подразумевает, что были выбраны полные значения указанного “пакета” преимуществ-недостатков-навыков. При желании, дополнительные навыки могут быть добавлены случайным образом, используя таблицу на стр. 85 Basic Set`a, пока не окажутся потрачены все очки.

Причуды (квирки)

Так как существует столько же причуд, сколько и персонажей, любой тип случайного квирка из следующей таблицы будет указывать лишь его “общую направленность”. Это сделано потому, что хороший фентезийный квирк может быть глупым в космической кампании, и наоборот. Поэтому после определения общего типа причуды ГМ должен детализировать ее содержание. Каждый NPC имеет 1d-1 квирков. Бросьте 1d6 за каждый из них для определения его типа. Итоговая стоимость шаблонов не учитывает влияния квирков.

Бросок	Тип причуды
1	Любит что-то
2	Не любит что-то
3	Цель
4	Верит во что-то
5-6	Физическая привычка

Киберварь (Cyberwear)

Ни один из приведенных ниже шаблонов не включает в себя киберварь, т.к. она очень редка за пределами жанра ”киберпанк”. Однако если киберварь доступна, то некоторые из шаблонов могут ее использовать. Многие типы кибервари (например, конечности) могут подойти любому типу шаблона. Типичные имплантаты для конкретных шаблонов:

Менестрель эластическое лицо, silver tongue, колонки
Полицейский и Патрульный: любые боевые
Ученый: чипы памяти и навыков
Солдат и Космический Морпех: любые боевые, возможна бомба типа ”Живым не сдается наш гордый Варяг…”
Вор: погаситель звука
Громила: любые боевые (обычно дешевые и ненадежные)
Следопыт и Рейнджер: зрение и слух, “жабры”

Шаблоны

Вор (Карманник или Домушник), 31 очко

ST: 10 DX: 12 IQ: 10 HT: 10 Базовое Передвижение (Basic Move): 5
Преимущества: Чувство Времени (Absolute Timing) (5), Бдительность +1 (Alertness +1) (5), Чувство Опасности (Danger Sense) (15), Интуиция (Intuition) (15), Грамотность (Literate) (10)
Недостатки: Бедность: Нуждающийся* (Poverty: Struggling)* (-10), Статус -1 (Status -1) (-5), Худоба (Skinny) (-5), Молодость (Youth) (от -2 до -6), Трусость (Cowardice) (-10), Жадность (Greed) (-15), Клептомания (Kleptomania) (-15), Самоуверенность (Overconfidence) (-10)
Навыки для Фэнтези: Лазание (Climbing) - 12 [2], Побег (Escape) - 11 [2], Заговор Зубов (Fast-Talk) - 11 [4], Взлом (Lockpicking) - 13 [4] или Карманное Воровство (Pickpocket) - 13 [4], Скрытность (Stealth) - 14 [8], Нож (Knife) - 12 [1]
Навыки для Современности: как выше, но замените Нож (Knife) на Огнестрельное Оружие (пистолет) (Guns (pistol)) - 13 [1], понизьте Скрытность (Stealth) до 12 [2],

добавьте Электронику (Системы Охраны) (Electronics (Security Systems)) - 12 [6]
Навыки для Космоса: как для Современности, но замените Огнестрельное Оружие (Guns) Лучевым Оружием (Beam Weapons)
Снаряжение для Фэнтези: два небольших ножа, набивная броня, отмычки
Снаряжение для Современности: дешевый пистолет (калибра .22, .32 или .38), отмычки
Снаряжение для Космоса: дешевый лазерный пистолет, звуковой зонд
Пояснение: Потратьте 15 очков на преимущества, получите 25 очков от недостатков, и 21 очко потратьте на навыки. Не все воры вооружены, а самые умные пытаются убежать вместо того, чтобы драться. После небольшой модификации этот шаблон может быть использован и для создания шпионов.

Громила, 57 очков

ST: 13 DX: 13 IQ: 9 HT: 11 Базовое Передвижение (Basic Move): 6
Преимущества: Стойкость (Toughness) (10), Боевые Рефлексы (Combat Reflexes) (15), Высокий Болевой Порог (High Pain Threshold) (10), Быстрое Заживление (Rapid Healing) (5), Бдительность +1 (Alertness +1) (5)
Недостаткиs: Бедность: Нуждающийся* (Poverty: Struggling)* (-10), Кровожадность (Bloodlust) (-10), Задиристость (Bully) (-10), Вредная Привычка (Odious Personal Habit) (-5), Импульсивность (Impulsiveness) (-10), Развратность (Lecherousness) (-15), Самоуверенность (Overconfidence) (-10), Служба (Работодатель) Duty (Employer) при 12 и меньше (-5)
Навыки для Фэнтези: Палаш (Broadsword) или Копье (Spear) - 14 [4], Нож (Knife) - 14 [2], Щит (Shield) - 15 [4], Скрытность (Stealth) - 13 [2]
Навыки для Современности: Огнестрельное Оружие (пистолет) (Guns (pistol)) - 16 [8], Нож (Knife) - 14 [2], Скрытность (Stealth) - 13 [2]
Навыки для Космоса: Лучевое Оружие (лазеры) (Beam Weapons (lasers)) - 16 [8], Нож (Knife) - 14 [2], Скрытность (Stealth) - 13 [2]
Снаряжение для Фэнтези: копье или дешевый палаш, большой нож, малый щит, тяжелая кожаная броня
Снаряжение для Современности: дешевый и маленький пистолет, финка, кожаная куртка
Снаряжение для Космоса: дешевый лазерный пистолет, дешевый вибронож, легкий кевларовый жилет
Пояснение: Потратьте 15 очков на преимущества, получите 30 очков от недостатков, и 12 очков потратьте на навыки. Усовершенствуйте оружие, если наниматель – влиятельная персона (богатый купец или влиятельный наркоторговец) или если персонаж является членом мощной банды. Современные и Космические Громилы могут иметь -2 к ST вместо этого получая 20 очков на дополнительные навыки.

Стражник или Полицейский, 48 очков

ST: 11 DX: 12 IQ: 10 HT: 11 Базовое Передвижение (Basic Move): 5
Преимущества: как Громила, плюс Представитель Силовых Структур (Legal Enforcement Powers) (от 5 до 10),
Недостатки: как Громила, но Богатство (Wealth) Среднее (Average), некоторый тип Службы (Duty) при 15 или меньше уже включен в общую стоимость
Навыки для Фэнтези: Палаш (Broadsword) - 14 или Лук (Bow) - 13 или Арбалет (Crossbow) - 15 [8], Копье (Spear) - 13 [4], Нож (Knife) - 13 [2], Метание Копья/Ножа (Spear/Knife Throwing) - 12 [1], Щит (Shield) - 13 [2], Знание Местности (район) (Area Knowledge (Beat))-10 [1]
Навыки для Современности: Огнестрельное Оружие (пистолет) (Guns (Pistol)) - 15 [4], Огнестрельное Оружие (Дробовик) (Guns (Shotgun)) - 14 [2], Короткий Меч (для дубинки)

(Shortsword (for baton)) - 11 [1], Профессиональный Навык: Охрана или Охрана Правопорядка (Professional Skill: Security or Law Enforcement) - 13 [8], Первая Помощь (First Aid) - 11 [2], Знание Местности (район) (Area Knowledge (Beat)) - 10 [1]
Навыки для Космоса: как для Современности, но замените оба навыка Огнестрельного Оружия (Guns) двумя соответствующими навыками Лучевого Оружия (Beam Weapons)
Снаряжение для Фэнтези: палаш или длинный лук с 20 стрелами или арбалет (ST 12) с 12 болтами, копье, большой нож, тяжелая кожаная броня, шлем-горшок, малый щит
Снаряжение для Современности: дробовик M870 с 2 зарядками, револьвер .38 или Beretta 92 с 5 обоймами, дубинка, форма, кевларовый жилет, аптечка первой помощи, наручники
Пояснение: Потратьте 20 очков на преимущества, получите 30 очков от недостатков, и 18 очков потратьте на навыки. Снаряжение может сильно варьироваться, в зависимости от страны и ситуации (охранник в супермаркете обычно не вооружен дробовиком и не снаряжен как ОМОНовец) Некоторые охранники подкупаемы, большинство – нет. См. ***GURPS Horror*** для получения большей информации о взятках.

Солдат (легкая пехота/кавалерия), 76 очка

ST: 12 DX: 12 IQ: 10 HT: 11 Базовое Передвижение (Basic Move): 5
Преимущества: как Громила
Недостатки: как Громила, плюс Служба (Армия) (Duty (Army)) при 15 и менее*
Навыки для Фэнтези: Копье (Spear) - 14 или Палаш (Broadsword) - 14 [8], Щит (Shield) - 14 [4], Верховая Езда (Riding) - 12 или Ходьба (Hiking) - 11 [2], Нож (Knife) - 12 [1], Метание Копья/Ножа (Spear/Knife Throwing) - 13 [2]
Навыки для Современности: Огнестрельное Оружие (винтовка) (Guns (Rifle)) - 15 [4], Метание (Throwing) - 12 [4], Профессиональный Навык: Солдат (Professional Skill: Soldier) - 13 [8], Стрелок (пулемет или гранатомет) (Gunner (Machine Gun or Rocket Launcher)) - 12 [1]
Навыки для Космоса: как для Современности, но замените Огнестрельное Оружие (Guns) Лучевым Оружием (Beam Weapons)
Снаряжение для Фэнтези: копье или 4 дротика, большой нож, малый щит, туристический набор
Снаряжение для Современности: M-16 или АК-47 (или АК-74), легкий кевларовый жилет, 2-3 гранаты, большой нож (штык), туристический набор
Снаряжение для Космоса: ружье-бластер или военный рентгеновский лазер, боевая броня, 2-3 гранаты, виброклинок
Пояснение: Потратьте 20 очков на преимущества, получите 15 очков от недостатков, и 21очко потратьте на навыки. Современные/Космические солдаты могут иметь ST 11, но IQ 11. Перечисленное снаряжение – это минимум, многие солдаты имеют более тяжелое оружие и броню, и большинство несет много дополнительного небоевого снаряжения. Хотя бы 4 из 21 очков должны быть потрачены на специализацию бойца.

Космический Морпех, 103 очка

ST: 12 DX: 12 IQ: 10 HT: 12 Базовое Передвижение (Basic Move): 6
Преимущества: Бдительность (Alertness) (5 за +1), Боевые Рефлексы (Combat Reflexes) (15), Гравитационный опыт (G-Experience) (10), Высокий Болевой Порог (High Pain Threshold) (15), Военное Звание (Military Rank) (5/уровень), Репутация (Reputation) (различная), Стойкость (Toughness) (10 или 25)
Недостатки: Очень Опасная Служба (Морпехи)* (Extremely Hazardous Duty (Marines))*, Дурной Нрав (Bad Temper) (-10), Кодекс Чести (Code of Honor) (разный), Самоуверенсоть (Overconfidence) (-10), Вредные Привычки (Odious Personal Habits) всех сортов

Навыки: Лучевое Оружие (бластер) (Beam Weapons (Blaster)) - 15 [4], Лучевое Оружие (лазер) (Beam Weapons (Laser)) - 16 [8], Использование Электроники (сенсоры) (Electronic Ops (Sensors)) - 10 [2], Первая Помощь (First Aid) - 10 [1], Свободное Падение (Free Fall) - 13 [4], Нож (Knife) - 13 [2], Профессиональный Навык: Морпех (PS: Marine) - 11 [4], Скафандр (Vacc Suit) - 14 [8]
Снаряжение: Силовая Боевая Броня, военное рентгено-лазерное ружье, большой вибронож (штык), 4 разрывных гранаты, две гранаты с чернильным газом и Пехотная Ракетная Установка. Офицеры (Звание (Rank) 3 и выше) также имеют звуковой клинок.
Пояснение: Потратьте 20 очков на преимущества, получите 20 очков от недостатков, и 43 очка потратьте на навыки. Десять из очков, пошедших на навыки, должны быть пущены на специализацию морпеха. Типичные навыки включают Вождение (Driving), Пилотирование (Piloting), Стрелок (Gunner), и Электроника (Electronics). Космические Морпехи – это наземное подразделение Флота. Они стремятся быть крутыми, жестокими и хорошо дисциплинированными. См. ***GURPS Space***, стр. 17 для получения больших деталей.

Космический Патрульный, 53 очка

ST: 10 DX: 11 IQ: 11 HT: 10 Базовое Передвижение (Basic Move): 5
Преимущества: +1 Репутация* (+1 Reputation)* (5), Представитель Силовых Структур (Legal Enforcement Powers) (5)*, Бдительность (Alertness) (5 рза +1), Боевые Рефлексы (Combat Reflexes) (15), Здравый Смысл (Common Sense) (10), Контакты (Contacts) (различные), Военное Звание (Military Rank) (5/уровень)
Недостатки: Служба (Патруль) (Duty (Patrol)) (при 12 или меньше)*, Кодекс Чести (Code of Honor) (различный), Чувство Долга (Sense of Duty) (различное), Честность (Honesty) (-10)
Навыки: Знание Местности (сектор) (Area Knowledge) (Sector) - 12 [2], Лучевое Оружие (лазер) Beam Weapons (Laser) - 14 [4], Криминалистика (Criminology) - 11 [4], Использование Электроники (сенсоры) (Electronics Ops (Sensors)) - 11 [2], Первая Помощь (First Aid) - 11 [1], Дзюдо (Judo) - 11 [4], Профессиональный Навык: Охрана Правопорядка (Professional Skill: Law Enforcement) - 12 [4], Скафандр (Vacc Suit) - 11 [2]
Снаряжение: броня-рефлек, тяжелый лазерный пистолет, небольшой вибронож
Пояснение: Потратьте 20 очков на преимущества, получите 20 очков от недостатков, и 25 очков потратьте на навыки. Также, выберите любые два навыка из следующих (на 8 очков): Астрогация (Astrogation) - 12, Бард (Bard) - 12, Вождение (Driving) - 12, Стрелок (Gunner) - 12, Механик (Mechanic) - 12, Пилотирование (Piloting) - 12, Скрытность (Stealth) - 12, Знание Уличных Законов (Streetwise) - 12. Патрульные – это космические полицейские, но они не имеют власти на поверхности планет. См. ***GURPS Space*** стр. 17-18 для больших деталей.

Звездный Рейнджер, 83 очка

ST: 10 DX: 11 IQ: 11 HT: 11 Базовое Передвижение (Basic Move): 5
Преимущества: +1 Репутация* (+1 Reputation)* (5), Представитель Силовых Структур (Legal Enforcement Powers) (5)*, Бдительность (Alertness) (5 за +1), Чувство Направления (Absolute Direction) (5), Боевые Рефлексы (Combat Reflexes) (15), Здравый Смысл (Common Sense) (10), Контакты (Contacts) (различные), Гравитационный Опыт (G-Experience) (10), Военное Звание (Military Rank) (5/уровень)
Недостатки: Служба (Рейнджеры) (Duty (Rangers)) (при 15 или меньше)*, Кодекс Чести (Code of Honor) (различный), Чувство Долга (Sense of Duty) (к Рейнджерам, гражданам или и тем, и другим), Честность (Honesty) (-10), Самоуверенность (Overconfident) (-10)
Навыки: Знание Местности (сектор) (Area Knowledge (Sector)) - 11 [1], Лучевое Оружие

(лазер) (Beam Weapons (Laser)) - 14 [4], Криминалистика (Criminology) - 11 [2], Использование Электроники (сенсоры) (Electronics Ops (Sensors)) - 11 [2], первая Помощь (First Aid) - 12 [2], Свободное Падение (Free Fall) - 11 [2], Нож (Knife) - 12 [2], Профессиональный Навык: Охрана Правопорядка (PS: Law Enforcement) - 11 [2], Короткий Меч (Shortsword) - 11 [2], Выживание (Survival) (выберите тип местности) - 13 [6], Выживание (Survival) (выберите другой тип местности) - 12 [4], Тактика (Tactics) - 11 [4], Скафандр (Vacc Suit) - 12 [4]
Снаряжение: костюм первопроходца, лазерный пистолет, лазерное ружье, небольшой вибронож, вибромачете (считайте – короткий меч)
Пояснение: Потратьте 20 очков на преимущества, получите 20 очков от недостатков, и 37 очков потратьте на навыки, плюс выберите четыре навыка из следующих: Вождение (Driving) - 12 [4], Электроника (Electronics) - 11 [4], Экзоскелет (Exoskeleton) - 12 [4], Механик (Mechanic) - 12 [4], Метеорология (Meteorology) - 12 [4], Пилотирование (Piloting) - 12 [4], Скрытность (Stealth) - 12 [4], Знание Уличных Законов (Streetwise) - 12 [4], Выслеживание (Tracking) - 12 [4], Ксенобиология (Xenobiology) - 11 [4], Ксенология (Xenology) - 11 [4]. Звездный Рейнджер – это нечто среднее между первопроходцем и шерифом. См. ***GURPS Space*** стр. 18 для больших деталей.

Следопыт, Охотник или Траппер, 59 очков

ST: 11 DX: 11 IQ: 10 HT: 12 Базовое Передвижение (Basic Move): 5
Преимущества: Чувство Направления (Absolute Direction) (5), Эмпатия Животных (Animal Empathy) (5), Иммунитет к Болезням (Immunity to Disease) (10), Быстрое Заживление (Rapid Healing) (5)
Недостатки: Вредные Привычки (Odious Personal Habits) (различные), Примитивизм (Primitive) (-5/TL), Робость (Shyness)(от -5 до -15)
Навыки для Фэнтези: Выслеживание (Tracking) - 13 [8], Ловушки (Traps) - 12 [6] , Лук (Bow) - 11 [4] или Арбалет (Crossbow) - 13 [4], Копье (Spear) - 10 [1], Нож (Knife) - 11 [1], Знание местности (Area Knowledge) - 12 [4], Натуралист (Naturalist) - 13 [10]
Навыки для Современности: Выслеживание (Tracking) - 13 [8], Ловушки (Traps) - 12 [6], Огнестрельное Оружие (винтовки или дробовики) (Guns (Rifle or Shotgun)) - 14 [4], Нож (Knife) - 11 [2], Знание Местности (Area Knowledge) - 11 [2], Натуралист (Naturalist) - 14 [12]
Навыки для Космоса: как для Современности, но замените Огнестрельное Оружие (Guns) Лучевым Оружием (Beam Weapons)
Снаряжение для Фэнтези: длинный лук или арбалет (ST 11) с 20 стрелами или болтами, большой нож, копье, соответствующие дичи ловушки, набор туриста
Снаряжение для Современности: ружье M1903A1 или дробовик M870 с 5 зарядками, большой нож, соответствующие дичи ловушки, набор туриста
Снаряжение для Космоса: лазерное ружье с тремя батареями, большой вибронож, набор туриста
Пояснение: Потратьте 15 очков на преимущества, получите 30 очков от недостатков, и 34 очка потратьте на навыки. Большинство следопытов не носят брони.

Мудрец или Ученый, 43 очков

ST: 9 DX: 10 IQ: 12 HT: 10 Базовое Передвижение (Basic Move): 5
Преимущества: Грамотность* (Literate)*, Талант к языкам (Language Talent) (2 за +1), Математические Способности (Mathematical Ability) (10)
Недостатки: Рассеянность (Absent-Mindedness) (-15), Старость (Age) (-3/уровень), Плохое Зрение (Bad Sight) (-10/-25), Тугоухость (Hard of Hearing) (-10), Ленивость (Laziness) (-10), Самоуверенность (Overconfident) (-10), Упрямство (Stubbornness) (-5)

Навыки: один ментальный/средний навык 16 [10], один ментальный/средний навык 14 [6], и четыре ментальных/средних навыка по 12 [2]
Снаряжение: обычная одежда и то, что необходимо для исследований
Пояснение: Потратьте 10 очков на преимущества, получите 25 очков от недостатков, и 18 очков потратьте на навыки. Ментальные навыки мудреца должны быть выбраны из Языковых (Language) (стр. B54), Профессиональных (Professional) (стр. B58), и Научных (Scientific) (стр. B59) групп Навыков, плюс таких навыков, как Каллиграфия (Calligraphy), Письмо (Writing), Натуралист (Naturalist), Знание Местности (Area Knowledge), Политика (Politics), Стратегия (Strategy) и Обучение (Teaching). Многие мудрецы могут использовать Необязательную Специализацию (Optional Specialization) (см. стр. B43)

Жонглер (менестрель, бард), 43 очка

ST: 10 DX: 11 IQ: 12 HT: 10 Базовое Передвижение (Basic Move): 5
Преимущества: Голос (Voice) (10), Харизма +1 (Charisma +1) (5), Грамотность (Literacy) (10), Музыкальные Способности (Musical Ability) (1 за +1)
Недостатки: Бедность: Нуждающийся* (Poverty: Struggling)* (-10), Развратность (Lecherousness) (-15), Зависимость (Addiction) (различная, часто Алкоголизм на -15)
Навыки: Знание Местности (Area Knowledge) - 12 [1], Бард (Bard) - 15 [8], Устная История (Oral History) - 12 [4], Музыкальный Инструмент (Musical Instrument) (выберите один) - 14 [8] или Пение (Singing) - 13 [8], Музыкальный Инструмент (Musical Instrument) (выберите еще один) - 12 [4] или Поэзия (Poetry) - 13 [4], Пирушки (Carousing) - 13 [8], Представление (Performance) - 13 [4], Нож (Knife) - 11 [1]
Снаряжение: музыкальный инструмент, обычная одежда, небольшой нож
Пояснение: Потратьте 15 очков на преимущества, получите 40 очков от недостатков, и 38 очков потратьте на навыки. Дополнительные навыки для этой специальности могут быть найдены в журнале ***Pyramid #10***. Фэнтезийный бард – это больше чем просто певец и музыкант; он также является путешествующим историком и распространителем слухов, эдаким “человеком-газетой”. В современности нет никакой альтернативы жонглеру, поэтому этот шаблон может использоваться для создания певца или музыканта (уберите навык История (History).

Странствующий маг, 78 очков

ST: 10 DX: 11 IQ: 12 HT: 11 Базовое Передвижение (Basic Move): 5
Преимущества: Магические Способности* (Magery)*, Эмпатия Животных (Animal Empathy) (5), Грамотность (Literacy) (10), Репутация +1 (Reputation +1) (5)
Недостатки: Бедность: Нуждающийся* (Poverty: Struggling)* (-10), Чувство Долга (Sense of Duty) (к простому народу) (-10), Рассеянность (Absent-Mindedness) (-15), Старость (Age) (-3/уровень), Пацифизм: только самооборона (Pacifism: Self-Defense Only) (-15), Боевой Ступор (Combat Paralysis) (-10)
Навыки: Ветеринария (Veterinary) - 12 [4], Первая Помощь (First Aid) - 12 [1], Натуралист (Naturalist) - 13 [6], Агрономия (Agronomy) - 12 [2]
Заклинания:

- Вариант I: Успокоить Животное (Beast Soother) - 13, Хозяин (Master) - 12, Звериная Речь (Beast Speech) - 13, Проверить на Съедобность (Test Food) - 12, Найти Растение (Seek Plant) - 12, Определить Растение (Identify Plant) - 12, Лечить Растение (Heal Plant) - 12
- Вариант Ia: Придать Форму Растению (Shape Plant) - 13, Освятить Растения (Bless Plants) - 12, Вырастить Растение (Plant Growth) - 12, Иссушить Растение (Wither Plant) - 12, Контролировать Млекопитающих (Mammal Control) - 13,

Контролировать Птиц (Bird Control) - 12, Контролировать Насекомых (Insect Control) - 12

- Вариант II: Найти Землю (Seek Earth) - 12, Очистить Воздух (Purify Air) - 12, Воспламенение (Ignite Fire) - 12, Найти Воду (Seek Water) - 12, Найти Слабое Место (Find Weakness) - 13, Ослабление (Weaken) - 13, Восстановление (Restore) - 12
- Вариант IIa: Уборка (Clean) - 12, Собрать (Rejoin) - 13, Придать Форму Земле (Shape Earth) - 12, Изменить Форму (Reshape) - 13, Превратить Землю в Камень (Earth to Stone) - 12, Очистить Воду (Purify Water) - 12, Создать Воду (Create Water) - 12
- Вариант III: Передать Здоровье (Lend Health) - 12, Малое Лечение (Minor Healing) - 13, Большое Лечение (Major Healing) - 11, Перемещение (Apportation) - 12, Облегчит Ношу (Lighten Burden) - 12, Щит от Метательного Оружия (Missile Shield) - 12, Свет (Light) - 12
- Вариант IV: Узнать Время (Tell Time) - 12, Будильник (Alarm) - 12, Найти Направление (Find Direction) - 12, Обнаружить Магию (Detect Magic) - 12, Аура (Aura) - 13, Измерения (Measurement) - 12, Почувствовать Жизнь (Sense Life) - 13

Снаряжение: нож, старые робы и ботинки, два 2-очковых камня силы
Пояснение: Потратьте 15 очков на преимущества, получите 30 очков от недостатков, и 53 очка потратьте на навыки, а также выберите два варианта наборов заклинаний. Заметьте, что Вариант I требует преимуществаЭмпатия Животных (Animal Empathy). Также, варианты Ia или IIa могут быть выбраны только если уже присутствуют варианты I или II (как надстройки над ними). Каждый вариант набора заклинаний стоит 20 очков. Большинство странствующих волшебников не имеют боевых заклинаний или навыков, но всегда могут быть исключения!

Боевой Маг, 77 очков

ST: 11 DX: 12 IQ: 13 HT: 11 Базовое Передвижение (Basic Move): 5
Преимущества: Магические Способности* (Magery)*, Грамотность (Literate) (10), Боевые Рефлексы (Combat Reflexes) (15)
Недостатки: Служба (Duty) (различная), Самоуверенность (Overconfidence) (-10), Задиристость (Bully) (-10)
Навыки: одно среднее оружейное умение на уровне 13 [4], другое – на уровне 13, или легкое оружейное умение на уровне 13 [2], Верховая Езда (Riding) - 12 [2], Метание Заклинаний (Spell Throwing) - 14 [4]
Заклинания:

- Вариант I: Каменный Снаряд (Stone Missile) - 15, Создать Землю (Create Earth) - 12, Превратить Землю в Камень (Earth to Stone) - 12, Придать Земле Форму (Shape Earth) - 12, Найти Землю (Seek Earth) - 12
- Вариант II: Огненный Шар (Fireball) - 15, Создать Огонь (Create Fire) - 12, Придать Огню Форму (Shape Fire) - 12, Воспламенение (Ignite Fire) - 12, Нагревание (Heat) - 12
- Вариант III: Зуд (Inch) - 12, Спазм (Spasm) - 12, Боль (Pain) - 13, Оглушение (Stun) - 13, Поразить Немотой (Strike Dumb) - 13, Усталость (Fatigue) - 13
- Вариант IV: Страх (Fear) - 12, Почувствовать Эмоцию (Sense Emotion) - 12, Почувствовать Врагов (Sense Foes) - 12, Террор (Terror) - 13, Берсерк (Beserker) - 13, Глупость (Foolishness) - 12, Оцепенение (Daze) - 13

- Вариант V: Почувствовать Жизнь (Sense Life) - 12, Очистить Воздух (Purify Air) - 12, Проверить на Съедобность (Test Food) - 12, Передать Здоровье (Lend Strength) - 12, Восстановить Силу (Recover Strength) - 15
- Вариант VI: Простая Иллюзия (Simple Illusion) - 12, Свет (Light)-12, Спешка (Haste) - 12, Перемещение (Apportation) - 12, Пройти сквозь стену (Wallwalker) - 13, Полтергейст (Poltergeist) - 13, Левитация (Levitation) - 13

Снаряжение: одно среднее оружие ближнего боя (меч или копье), большой нож, тяжелая кожаная броня, два 3-очковых камня силы
Пояснение: Потратьте 15 очков на преимущества, получите 40 очков от недостатков, и 32 очка потратьте на навыки и выбор двух вариантов наборов заклинаний (стоимостью по 10 очков каждый). Выбор одного варианта дважды дает +1 к уровню заклинаний. Боевые Маги служат в армии или работают как наемники, представляя отменный баланс между физическими и магическими способностями.